

YENI TINY

Una historia sobre ser feliz en
un mundo gris



Hansel Vinussi

YENI TINY

Hansel Vinussi

EBG



EYLUL BLOSSOM GAMES

Nota de Copyright

Yeni Tiny

Una historia sobre ser feliz en un mundo gris.

© 2025-2026 Hansel Vinussi

Publicado por Eylul Blossom Games

Licencia y atribución

Licencia CC-BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>

Esta explicación no es una asesoría legal ni sustituye al texto de la licencia. Consulta con un abogado si tienes dudas.

Se conceden los derechos a usar, compartir y adaptar libremente la obra.

La licencia requiere una atribución explícita y visible. Además, se debe colocar el enlace a la licencia. En caso de no cumplir con estos pasos, los derechos que te concedería la licencia no se aplican y se convierte en una infracción a los derechos de autor.

No importa cómo quieras dar formato a la información mientras esté presente y se lea con claridad. Sugiero hacerlo en las primeras páginas o en un lugar visible; nunca emplear técnicas para ocultarla o disimularla porque eso infringe los términos de la licencia. El público también valora que juegues limpio, así que no arriesgues tu reputación por una simple línea de reconocimiento. Lo necesito por motivos legales; estás protegiendo el contenido para todos.

Es mi costumbre dejar una leyenda de copyright, similar a ésta:

Nombre de la obra.
Descripción breve de la obra.

© 2026 Autor
Publicado por Entidad

Esa información es clave. Si vas a compartir la obra sin modificarla, podrías copiar eso y el enlace a la licencia.

En obras derivadas, el enfoque cambia un poco. Doy ejemplos de cómo podrías redactarlo:

Esta obra está basada en...

Esta obra está inspirada en...

Esta obra utiliza partes de...

Se utiliza el primer y tercer capítulo de...

*Utilizamos total o parcialmente las siguientes
obras: ...*

Luego, usas la información de la leyenda del copyright para completar los datos necesarios y no olvides colocar el enlace a la licencia también.

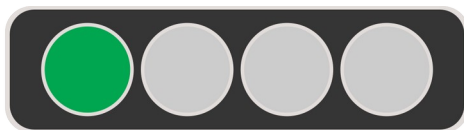
Para quiénes se recomienda

Me gusta siempre incluir una nota con la edad mínima recomendada y una lista con el contenido que puede resultar problemático para algunos.

Si crees que hay algo a mejorar en la clasificación, házmelo saber.

EDAD RECOMENDADA:
Todo público (+0)
TEMAS CONTROVERTIDOS:
Ninguno.

AGE:



+0

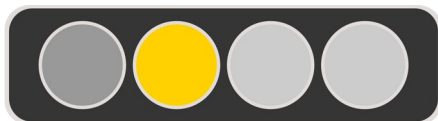
Para niños:

Se enfoca sólo en niños pequeños, con temas y lenguaje apropiados para su edad. Puede incluir elementos educativos y de entretenimiento simple.

Para todo público:

Mantiene un lenguaje simple y no incluye escenas perturbadoras para los niños. Es ideal para todas las edades. A pesar de su formato familiar, quizás tenga una capa de significado que un adulto captará mejor.

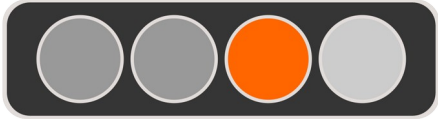
AGE:



+13

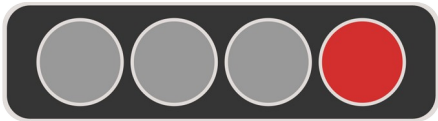
Para mayores de 13 años:

No contiene sexo explícito ni violencia gráfica. Las escenas de riesgo no se glorifican y suelen tener consecuencias claras. Pueden incluirse sugerencias leves, lenguaje moderado y referencias ocasionales al alcohol, sin promover su consumo.

AGE:  **+16**

Para mayores de 16 años:

No contiene sexo explícito ni escenas de violencia extrema. Se evita glorificar comportamientos riesgosos, aunque se los presenta de forma más directa. Pueden permitirse escenas sugestivas, consumo de alcohol, lenguaje ofensivo y situaciones de mayor tensión emocional.

AGE:  **+18**

Para mayores de 18 años:

Es posible que contenga sexo explícito y escenas muy sangrientas. Se asume que el adulto sabe distinguir la realidad de la fantasía y se puede ir más allá. Los temas controvertidos son abordados sin censura.

Contacto

Se recomiendan los medios de contacto marcados como "primera opción" (verde). Los que están marcados como "segunda opción" (amarillo) aún podrían ser viables.

No se recomiendan "poco usado" (naranja) ni "abandonado" (rojo).

El estado puede cambiar en el futuro.

Códigos de color

-  Primera opción
-  Segunda opción
-  Poco usado
-  Abandonado

La información actualmente está en:

<https://eylulblossomgames.codeberg.page/info/>

Forjas de software

-  Codeberg: <https://codeberg.org/eylulblossomgames>
-  Github: <https://github.com/eylulblossomgames>
-  Gitlab: <https://gitlab.com/EylulBlossomGames>

Tiendas de software

-  Itchio: <https://eylulblossomgames.itch.io/>
-  Steam:
<https://steamcommunity.com/id/eylulblossomgames/>

Ebooks y arte

-  Internet Archive:
<https://archive.org/details/@eylulblossomgames>

Blogs

-  Blog Codeberg:
<https://eylulblossomgames.codeberg.page>
-  Blog Movim:
<https://mov.im/blog/eylulblossomgames@movim.eu>

Mensajería

-  XMPP: eylulblossomgames@yax.im
-  Movim: eylulblossomgames@movim.eu

Redes sociales

-  TikTok: @eylulblossomgames
-  Youtube: @eylulblossomgames
<https://www.youtube.com/@eylulblossomgames>
-  Bluesky:
@eylulblossomgames.bsky.social
<https://bsky.app/profile/eylulblossomgames.bsky.social>
-  Mastodon 1:
eylulblossomgames@mastodon.social
<https://mastodon.social/@eylulblossomgames>
-  Mastodon 2:
eylulblossomgames@mastodon.gamedev.place
<https://mastodon.gamedev.place/@eylulblossomgames>

Redes sociales P2P

-  Keet:
@eylulblossomgames2026
<pear://keet/nfo68amkw6fu86mix3srs6e5q3sokizzak7jcwkuni515qjmncd4wonnakiki13193ka9j84yhr7sptf85bffj14oymp9tmdf91kzpymxynz1o7zetf6zrfp1nrk6dag8keeo858kz5kpdq11wmu37jirb6y4yedrj5nfb7ape9pftuum15ewtrubddkg>

Eylul Blossom Games



-  Quiet:
<https://tryquiet.org/join#p=12D3KooWCtJkKjSH3sdj6JjiUbXptEkeS1A1YRP3UTrRrPqbiRbC%2Cywoujdwitgfix5aswrumx4rvr66k5ariq7kgclz7qog5gldeynjlcad&k=xCZOE9ua%2B6evG8uY6ITiZeSpUNUk3c7UB%2B2P80WRHeQ%3D&a=Yz1leWx1bC1ibG9zc29tLWdhbWVzJnM9ODRKVmJTawRuUXhMUW1weg>



- 🟡 Retroshare:

ABCD0gH/

kvoEeEzAPRTdwIbQAxTh6m0Mgssh7sg2+95pu8jjSnZWRAER

RXlsdWxCbG9zc29tR2FtZXOTBgsAqMCcDpIGIUIutZwO

BAOmSIw=

- 🔴 Secure Scuttlebutt:

@G3LQPaZ5FTrTOcJKjfi/DKyh/+pXveZ5gPjnwWGsnIM=.ed
25519

Emails

- 🟢 Proton Mail: eylulblossomgames@proton.me
- 🟡 Gmail: eylulblossomgames@gmail.com

Capítulo 1

1

—¡Otra vez los adultos andan apurados! Es como si nunca dejaran de correr y no llegan a ninguna parte...

»Pero ven conmigo, te llevaré a mi mundo. Tú no necesitas ser como ellos. Todavía puedes salvarte. Estás a tiempo.

No supiste cómo pero la niña desapareció a través de la pared. Soltaste una exclamación: "¿eh?", mientras todavía oías su voz.

—No te quedes ahí. Tenemos mucho por hacer.

2

Al atravesar el muro, pudiste volver a verla.

—Es hora de que subas a esta barca. Te contaré algo muy divertido. Cuando tenia tu edad, me gustaba jugar a que ser adultos era un camino inevitable. Ese juego me aburrió y pasé a otros mejores. Por ejemplo, ahora colecciono pasatiempos.

»Oh, ya te diste cuenta: no puedes hablar. Eso es porque aún tienes un peso en el corazón. Necesitamos que tu alma sea ligera. Aunque en realidad es una ventaja que te calles. No hace falta decir nada, sólo experimentarlo. Ven conmigo.

Querías preguntar pero no podías.

—¿Que cómo es que tuve tu edad si todavía soy una niña? Preferiría hablar de cosas más divertidas pero, bien...

aquí lo tienes: cuando vas por un camino dando vueltas en círculos, en verdad no existe un avance en ello. Te mantienes como una semilla sin germinar.

El agua púrpura atraía la atención entre las paredes oscuras y grises del río subterráneo. Pero la barca avanzó y se veía nueva vida más allá.

—¡Este es el lugar!

Ella se acercó hacia un jardín lleno de hermosas flores, mientras unos rayos puros de superluz las acariciaban. Algo tan colorido que era impensable en estos tiempos. ¿Cómo podía ser verdad?

Querías gritar que esto no era posible, que debías estar soñando, pero tu voz no salió.

—¿Te gusta? Yo misma las cultivé. Puedo enseñarte a crear un jardín si quieres.

¡Claro que no querías! La Guardia Grisácea te atraparía de inmediato y todos sabían el terrible destino que le esperaba a aquellos que se rebelaran contra la Ley de Jardines Apagados. Sólo admitían flores grises, mustias, marchitas... nunca jamás en semejante apogeo de color.

Le hubieras rogado que te mantenga lejos de todo esto, pero no podías. Sin embargo, tus ojos sí apreciaron el jardín. Algo que parecía tan simple y sin embargo ya habías olvidado la última vez que respiraste aire fresco y disfrutaste la fragancia de unos pimpollos. Todo aquello era un lujo, aunque un lujo peligroso.

—¡Oh, mira: una mariposa!

Sí, era una mariposa bonita, con múltiples colores sobre sus alas. Volaba alto, dando vueltas en círculo, mientras las avispas, abejas y abejones negros se quedaban más cerca de las flores, recogiendo su polen.

La felicidad por la belleza del paisaje se mezcló en tu

corazón con el nerviosismo, con la comprensión del peligro. Esto era ilegal. Lo reportarías. No, mejor aún: no le dirías nada a nadie para que no quedara ni siquiera un hilo de conexión entre tú y ella.

—¡Relájate! Este lugar es seguro. Ellos no saben que existe. Puedes quedarte todo lo que desees.

A decir verdad, ¿qué era lo que realmente deseabas? Por primera vez, oyendo la promesa de seguridad, te preguntaste si querías quedarte en el jardín. No si debías sino si te gustaba estar aquí.

Te quedaste. Contemplaste el jardín, tocaste cada flor, miraste el suelo del que brotaban las plantas y seguiste con los ojos a cada bicho que pasaba. ¡Era asombroso! Quizás la única oportunidad en tu vida para ver algo así.

El silencio forzado te favoreció. Al no poder hablar, no tenías que dar explicaciones en este momento. Ya inventarías alguna excusa cuando fuera necesario.

Honraste el valor de la naturaleza. Todo esto que la humanidad dio por sentado, que nunca nos paramos a mirar, ocupados como estábamos por nuestras obligaciones. Asumíamos que siempre iba a estar ahí. La indiferencia de la gente hacia estas cosas sencillas al final las puso al borde de la extinción. Fueron un regalo para los seres humanos y no tuvimos que hacer nada para tenerlas. Lo que no cuidamos, lo que no era parte del progreso de la sociedad, lo que creímos un obstáculo para nuestros logros, fue desapareciendo.

Capítulo 2

1

—¿Otra vez ella?! —se quejó el Comandante Gris.

—Sí, señor. Una niña hizo un dibujo con aerosoles. El muro era tan gris como se pueda desear. No había ninguna razón para pintarlo. Y ella simplemente... lo pintó todo con muchos colores. Me alegro de que usted no haya tenido que verlo. ¡Fue indignante! Compré pintura gris y lo tapé de inmediato. Pero esto no arregla las cosas: ella podría volver a atacar.

La puerta se abrió de pronto, y alguien entró con pasos cortos y apresurados. Era un guardia gris.

—Señor, tenemos visitas. El Jefe Supremo de los

Oxidados está aquí. Debe ser importante para que haya abandonado su guarida por primera vez luego de tantos años de dulce abandono.

—¡Hazlo pasar!

El sonido de la vieja hojalata dio paso a un personaje cubierto de metal, lleno de manchas de óxido marrones y rojizas por todas partes.

—¡Buenas tardes, Comandante Gris! Soy el Jefe Supremo de los Oxidados.

—¡Bienvenido! ¿Qué lo trae por aquí? ¿Desea sentarse?

—No, gracias. Estoy aquí por un asunto de importancia vital. Sin su ayuda, me temo que será mucho más difícil...

El Comandante Gris arqueó una ceja.

—¿A qué se refiere?

—Hemos tenido problemas con una pequeña bribona. Su nombre es Yeni Tiny. Ha estado promoviendo la

innovación. Ella siempre está creando algo nuevo. Como sabe, esto es una ofensa seria contra las tradiciones. Nosotros velamos porque las cosas se mantengan tal como están, como siempre fueron. Sabemos que de la gente creativa nunca vendrá algo bueno y queremos capturarla. Aunque la niña ha sido un poco escurridiza. Ella aparece y desaparece donde menos lo esperamos.

—¿Yeni Tiny? ¿No podrá ser la misma chiquilla revoltosa sobre la que estoy recibiendo reportes sin parar?

—Seguramente —afirmó el Jefe Supremo de los Oxidados—. Ella es un problema para ustedes también. No parecen importarle en lo más mínimo el deber, la disciplina, la responsabilidad, la obediencia a las normas, la productividad, la abnegación y el sacrificio... No, la vida de Yeni Tiny es una blasfemia. Debemos terminar con su herejía tan pronto como podamos. Si no la detenemos ahora, va a llevar por mal camino a los jóvenes. Necesitamos enderezar

a los descarriados en este mismo momento y guiarlos hacia la rectitud, aún si deben aprender la moderación a través de una severa penitencia. La amargura corrige el desvío. El castigo engendra la pureza del alma.

El Comandante Gris se acomodó en su asiento, tan imponente y aguerrido como siempre.

—La verdad es que esta niña está haciendo mella en nuestra productividad. Los márgenes de ganancia han caído un 0,0001% desde que llegó. ¡Eso es inaceptable! Veníamos aumentando nuestros ingresos año tras año, con beneficios que crecían sin limitaciones. Nos acostumbramos a tener un saldo positivo siempre. Y ahora, por culpa de esta niña molesta, el balance anual podría arrojar un crecimiento menor que el año pasado. Debemos tomar medidas urgentes.

—Es justamente lo que me trajo por aquí —dijo el Jefe Supremo de los Oxidados. —Queremos formar una alianza para deshacernos de la mocosa de inmediato. Cualquier

tiempo que demoremos, podría darle una ventaja.

El Comandante Gris soltó una risita burlona.

—¡Parece que le tuviera miedo! ¿Es que tantos años de vivir aislado lo han vuelto débil? Es solamente otra rebelde...

El otro líder se enderezó.

—Lo que yo creo es que la está subestimando demasiado. Mi propuesta es que la aplastemos con todo lo que tenemos y no permitamos que sus ideas nocivas contaminen nuestras sociedades. Hay que arrancar las herejías de raíz desde el momento en que nacen. Nunca se las debe dejar crecer, ni permitirles difundirse por donde quieran. Todo esto lo lograremos con una mejor supervisión de nuestros súbditos, a través de sistemas de vigilancia y con estrictos controles, prohibiendo lo que va en contra de nuestros intereses.

El Comandante Gris echó la cabeza hacia atrás.

—¿No es eso lo mismo que ya hacemos?

—¡No! Lo que digo va mucho más allá. Debemos inculcarle a las personas el terror. Cualquier mínimo indicio de desviación será castigado y servirá de ejemplo para que otros no se desvíen. La presión será tan alta que, si ya no se atreven ni a pestañear por miedo a las represalias, mucho menos van a atreverse a cometer ofensas graves.

La mirada del Comandante Gris era de desaprobación.

—Eso va a costar mucho dinero y no es un momento ideal para entrar en gastos... excepto que los Oxidados acepten cargar con los costos de todas estas operaciones. Después de todo, es usted quien ha venido hasta mi despacho a buscar ayuda.

—Eso no está bien. Se trata de cooperar. Mi propuesta es unirnos para el beneficio de ambas partes; no es que los Grises nos estén haciendo un favor.

—Siendo así, no hay ninguna base para negociar. Me

siento con mucha confianza de poder hacerme cargo de este pequeño inconveniente a largo plazo. No hay necesidad de apresurar las cosas y al final sería más barato para nosotros que realizar este despliegue de fuerza que me está proponiendo.

El Jefe Supremo de los Oxidados bajó la cabeza con desaliento y soltó un suspiro.

—Reconozco el enorme poderío de los Grises y por eso solicito su colaboración. Sin embargo, esta amenaza nos pone en riesgo a todos. ¿Podría considerar un trato más favorable para nosotros, donde haya una igualdad de condiciones?

—Como usted admite, nuestros recursos son mayores. Por lo tanto, si quiere que sigamos su plan, los gastos corren por su cuenta. Aunque seré flexible por los años de buenas relaciones que hemos tenido hasta ahora. Los Oxidados pagarán la mitad al firmar el acuerdo y lo que falta en un

plazo de diez años con intereses del diez por ciento. No se puede negar que son mejores condiciones.

—¡Eso es terriblemente caro! ¿No podría al menos quitar los intereses?

—¡No! Los intereses no se negocian. Es esto o nada.

Tras una pausa, el visitante respondió:

—De acuerdo, voy a aceptar... aunque sólo lo hago porque la situación es muy seria como para postergarla. Si tratamos de resolverlo con tiempo, como usted quiere, el problema seguiría creciendo hasta salirse de control.

—Lo que sea. Mientras paguen ustedes, me da igual.

—Entonces, tenemos un acuerdo.

—Así es. El Primer Teniente se encargará del papeleo y le enviará una copia para que la revise. El día de hoy, tenemos una agenda bastante apretada. ¡Buenas tardes! –
Miró al guardia gris. –Por favor, acompaña al Jefe Supremo

de los Oxidados. Si necesita algo, asegúrate de tratarlo con los debidos honores.

El guardia y el líder pasaron tras la puerta, cerrándola de un golpe.

Se fueron alejando mientras se oían los ruidos de la hojalata chocando con el suelo y los pasos cortos del militar.

Cuando los sonidos estaban tan lejos que casi no se oían, el Comandante Gris habló:

—Por lo que veo, este año también vamos a tener un saldo positivo.

Capítulo 3

1

Las Grandes Canteras son la mayor fuente de roca para las ciudades. Hay cierto orgullo entre los mineros del lugar por eso.

—Jadd, ¿Viste los nuevos rascacielos en las noticias? No podrían construirse sin estas rocas que ves aquí.

—Lo sé, aunque últimamente el metal empieza a verse como una alternativa. ¿Crees que reemplacen nuestra roca, Taff?

—¡Tonterías! El metal es demasiado brillante. ¿Tienes idea de lo que cuesta opacarlo? Mientras que esta roca es muy fácil de tratar.

—Leí que hay una nueva técnica para fundir un metal opaco...

—¡Eso no es más que publicidad de las metalúrgicas! La roca es superior para construir. El metal es resistente pero caro. Si los constructores usaran metal, los costos aumentarían mucho.

—Como sea, Taff... Voy al Almacén de Herramientas. Estos guantes se rompieron y necesito unos nuevos. Te alcanzo en unos minutos.

El minero entró en un edificio imponente, de varios pisos, recto y funcional: nada de adornos, nada de belleza, sólo unas ventanas sencillas.

Un ascensor de carga ayuda a subir y bajar las cosas más pesadas. Jadd pasó por delante para llegar hasta el ascensor de personas, bastante más pequeño.

En el exterior del Almacén de Herramientas, puede verse por un lado la entrada a Las Grandes Canteras y por el

otro, el pueblo donde viven los mineros y sus familias.

Este pueblo tiene una plaza, ubicada justo enfrente del Almacén de Herramientas. Hay una fuente sin agua y algunos bancos, a mucha distancia unos de otros. El suelo es de cemento gris, por supuesto. Hace tiempo, había algunos árboles, aunque eran grises y retorcidos y asustaban a los niños, así que los quitaron y cubrieron todo con cemento.

La Pequeña Escuela se puede ver al otro lado, rodeada por las casas. Estas casas también encierran la plaza por ambos lados pero no el Almacén de Herramientas.

Junto al Almacén de Herramientas, empieza un camino que lleva directo a la entrada de las canteras. Los mineros nunca van a pie.

Un anciano está en un banco cercano a la fuente, alimentando a las palomas grises mientras su nieta chiquita las mira con curiosidad.

—Abue, ¿qué son ésas?

—Palomas.

—¿De qué color son?

—Grisés.

—¿Y no hay palomas de otro color?

—¡Claro que sí! Hay grises pálidas, grises claras, grises intermedias, grises oscuras, grises muy muy oscuras...

La niña insistió:

—¡Pero todas son grises! ¿No hay palomas de colores que no sean grises?

El anciano contestó con calma y paciencia:

—Eso estaría mal. El gris es lo que mantiene a la gente produciendo. Si usáramos muchos colores, ni siquiera habría comida para todos. Vivimos bien gracias a que nos mantenemos grises.

Una mujer lleva una bolsa con sus compras: raciones

de alimentos en tubos. La etiqueta dice haber borrado por completo el sabor.

—¿Cómo está, Señor Denn?

—Bien, Natt. Aquí, con mi nieta.

—¡Hola, Yumm! Te traje bolitas de goma sin sabor.

La niña bajó la vista.

—No me gustan. ¿Qué tiene de malo el sabor?

—¡No te pongas así! Vas a acostumbrarte. Nosotros también tuvimos tu edad y, mira, comemos siempre cosas sin sabor.

Dos niños salen de la escuela a pesar de que no es el horario de salida. Un hombre adulto los está acompañando.

—Finn, ¿ya viste el nuevo juguete que compré?

—¡Ah! Esos bloques para armar. ¿Cuántos bloques trae, Matt?

—La caja dice que trescientos. ¿Alcanzan para construir un castillo?

—Ummm... ¿Por qué no lo intentamos cuando lleguemos a casa?

Jadd sale del almacén con los guantes nuevos y se dirige hacia su vieja camioneta.

De repente, se oye la voz de una niña:

—Oigan, tengo algo divertido. ¡Miren hacia la plaza!

Un tobogán multicolor aparece en medio de la plaza gris. Yeni Tiny está arriba y se lanza para deslizarse a toda velocidad por él, hasta caer de pie. Enseguida, avanza dando saltitos hacia la fuente.

—¡Vengan! ¡Juguemos un poco!

—¡Yumm, no! —grita el anciano, horrorizado.

Pero Yumm ya está subiendo por la escalera del tobogán.

—¡Tomen! Les traje regalos.

Yeni Tiny le entrega unos caramelos a Natt.

La mujer los mira un momento y luego decide probarlos.

—¡Hmmm, están ricos! ¿Cómo se llama este sabor?

—Dulce.

—¿Te parece que nos permitirán comer cosas dulces?

—le pregunta la mujer a Denn.

—Deja esos caramelos. Sabes que no podemos.

—Lo sé, pero por una vez... ¿Qué es lo peor que podría pasarnos por comer algo dulce?

Jadd se acerca a recoger caramelos.

—¡Hmmm, están buenos! ¿Me puedo llevar algunos para mis compañeros?

—¡Claro que sí! Lleven todos los que quieran.

Yeni empieza a correr alrededor de la plaza, dando saltitos.

Matt y Finn se suben al tobogán. El adulto que los acompañaba los sigue y va a subirse después de ellos.

Natt mira a Denn:

—Creo que voy a subir yo también. Nunca lo hice.

Un disparo resuena con fuerza y los aturde.

—¡La Guardia Grisácea! —exclama la mujer.

El Capitán se adelanta y grita:

—¡Están detenidos por cooperar con actos de terrorismo!

—¡Pero si soy una ciudadana buena y productiva! ¡No puede tratarme de esta forma!

—Huelo su aliento desde aquí. No me tome por tonto.

El anciano se apresuró a decir:

—Es mejor que me vaya. No tengo nada que ver con todo esto.

El Capitán señala a la niña que volvía a subir al tobogán.

—¿No es ésa su nieta?

—Sí, lo es. Justamente, necesito llevármela fuera de aquí antes de que las cosas se pongan peor.

—¡Ustedes no van a ninguna parte! Los llevaremos directo a la Cámara de Castigo.

—Estaba dándole de comer a las palomas. Siempre lo hago. En toda mi vida jamás incumplí una sola ley. ¡Esto no es justo!

El Capitán alzó la cabeza y sacó pecho.

—Si es justo o no, el que lo decide soy yo.

—Yumm va a quedar libre, ¿verdad?

—¿Por qué lo haría? Está violando las leyes.

—Por favor, a su edad apenas sabe lo que son los colores... Déjela ir.

—Lo siento. Las cosas están difíciles y esa terrorista es la causante. Si no aplicamos el máximo rigor, no vamos a cumplir con las metas de producción en el plazo establecido.

Yeni se quedó parada cerca de la base del tobogán, observando el cielo completamente nublado.

El Capitán se dio vuelta para mirar a dos de sus guardias y les ordenó:

—Darr y Rudd, vayan a detener a esa mocosa. Hoy vamos a capturarla, cueste lo que cueste.

Los guardias corrieron hacia ella pero, cuando llegaron, no había nadie.

—¡Eh! ¿Dónde está?

—¿Me buscaban? —les preguntó Yeni , sentada al borde

de la fuente.

Un líquido multicolor y brillante empezó a brotar de su centro, saltando en un chorro firme hacia arriba y llenando la fuente al caer. El nivel del agua subía poco a poco.

Los guardias corrieron hasta Yeni. Intentaron tomarla con ambas manos, pero ya no estaba ahí.

—¿Y ahora adónde se fue?

Desde lo alto del tobogán, la voz de la niña le contestó:

—¡Qué lástima! Estuviste tan cerca. Aunque no me atraparías nunca de esa manera. ¿Por qué mejor no juegas con los demás?

—¡Mocosa atrevida! Me entrené bajo una disciplina muy estricta. ¿Crees que voy a ceder a tus tentaciones?

—Tú te lo pierdes —dijo Yeni, tirándose por el tobogán.

Los guardias saltaron los dos a la vez hacia adonde Yeni tenía que caer... pero no agarraron nada.

Uno le dijo al otro:

—Mira, está allá —Señaló la fachada del Almacén de Herramientas.

Pero Yeni no entró por la puerta. Empezó a caminar por la pared hacia arriba y entró por una ventana.

—¿Qué? ¿Puede caminar por las paredes? ¿Cómo vamos a atraparla así?

—¡Rápido! Seguro que está cansada. Si nos apuramos, es nuestra.

A través el ascensor subieron hasta el cuarto piso, donde vieron a Yeni entrar, y abrieron puerta tras puerta.

Lo único que veían eran herramientas y máquinas: picos, palas, taladros, excavadoras, carretillas... Ningún rastro de la niña.

—¡En esa ventana, allí afuera!

Yeni les soltó:

—Los espero arriba, en el piso trece.

—¡Polvo y rocas! ¡No puedo creer esto!

Los guardias subieron al ascensor nuevamente.

Llegaron al piso trece. Apenas bajaron, vieron una puerta abierta justo adelante y detrás había una ventana por donde la cabeza de Yeni se asomaba.

—Lo siento. Me confundí. Quise decir el piso tres.

Ella bajó enseguida y se perdió de vista.

Los guardias volvieron al ascensor.

—¿Se te ocurre alguna manera de atraparla?

—Disparémosle cuando aparezca. Vamos a tener problemas si se nos llega a escapar.

Al descender del ascensor, vieron una escena muy relajante: Yeni estaba sentada en una silla cerca de una mesa pequeña, bebiendo suavemente el té de su taza de porcelana

con absoluta tranquilidad.

—¡Ustedes sí que tardan! —bromeó.

Un disparo hizo un agujero en la mesa, pero ella ya no estaba ahí.

La encontraron en la ventana y dispararon ambos a la vez.

Aunque ya no podían verla, se oyó su voz:

—Última oportunidad. Vamos al piso nueve.

—Ella está jugando con nosotros.

—Bueno, es una niña después de todo, ¿no?

—¡Basta de tonterías! ¡Cállate!

Al salir en el piso indicado, la vieron de inmediato en el montacargas y corrieron. Cuando estaban adentro, se dieron cuenta de que Yeni había desaparecido.

Observaron en todas direcciones.

Se oyó el ruido del montacargas activándose.

—¡Aquí estoy! ¡Adiós! —dijo ella desde afuera.

—¡Era una trampa! ¡Bajemos ahora!

—¿Cómo vamos a bajar? La puerta no se puede abrir.

¡Polvo y rocas!

Los guardias miraron hacia abajo. Observaron la puerta del montacargas. Se movieron con dudas. No había nada que pudieran hacer.

—¡Estamos acabados!

Desde la pared del almacén, Yeni saltó y cayó sobre sus pies.

Corrió a toda velocidad, pasando como una bala por adelante del Capitán.

Se frenó, frente a la pared de una casa y les hizo señas.

—¡Por aquí! Si quieren salvarse, corran ahora.

Luego, atravesó la pared.

Todos quedaron mirando sorprendidos.

Natt aprovechó la sorpresa para tomar a Yumm en brazos y escaparse.

El Capitán dio un grito estridente:

—¡Guardias, que nadie más se escape!

—Corran también —le dijo el hombre a los niños. —Yo me encargo de contenerlos.

—Pero, Tío Lukk...

—No tenemos tiempo. Hagan lo que les digo.

Los niños corrieron.

Dos guardias se lanzaron a perseguirlos.

Lukk agarró a un guardia del brazo. El otro guardia intentó alcanzar a los niños pero Lukk estiró su pierna delante de él, haciéndolo caer.

Mujer, niña y niños entraron por la pared.

Un guardia corrió hacia el mismo lugar pero chocó contra un muro sólido.

—¿Cómo lo hizo? —preguntó, asombrado.

2

—¿Y espera que le crea que ella camina por las paredes? —preguntó el General Murr en tono irónico.

El Capitán Dukk sacudió la cabeza. Nunca en su vida se había sentido tan humillado y derrotado como hoy.

—Le juro por todas mis medallas que lo hizo. No estoy engañándolo.

—Esto es una corte marcial, Capitán. ¡Basta de tonterías! ¿Tiene algo que decir en su defensa o va a seguir

insistiendo en esa versión de que Yeni Tiny puede desaparecer y caminar por las paredes?

El Capitán Dukk mantenía una postura firme, como si deseara aceptar el destino con dignidad.

—General Murr, ¿quiere que le explique alguna otra cosa?

El General ni siquiera lo miraba a los ojos. Es obvio que lo creía un simple chiflado. Aunque luego levantó la cabeza y respondió.

—Sí, quiero saber cómo se fugaron. No entendí eso de que atravesaron la pared.

El Capitán tomó aire y, tras una corta pausa, explicó.

—Lo que leyó en el informe, General: era una pared común y corriente. Incluso un guardia chocó contra el muro cuando intentó pasar como los demás.

—¿Y qué había al otro lado de la pared?

—Nada raro. Era una casa.

—¿Ya detuvo a los que vivían en esa casa?

—Por supuesto. Aunque ellos dicen que no saben nada.

El General le clavó una mirada fría.

—¿Sabe lo que pienso? Usted, Capitán Dukk, se inventó toda esta historia para dejarlos escapar. Parece que los años de servicio lo ablandaron y que ahora no tiene el coraje para capturar a una niñita.

—Soy tan firme y leal como siempre, General, aunque sé que fallé y merezco un castigo.

Murr se quedó mirándolo directo a los ojos, como si tratara de leerle la mente.

El primero en hablar fue el Capitán.

—Le estoy diciendo la verdad, General.

—Esto es peor de lo que pensé: una conspiración

dentro de las fuerzas de seguridad... —replicó, decepcionado.

El General Murr se irguió en su asiento y dio el veredicto:

—Se acusa al Capitán Dukk de los delitos de conspiración y alta traición. Esta corte marcial lo encuentra culpable y lo sentencia a la Cámara de Castigo por el resto de su vida. La misma pena se aplica a todos los hombres bajo su mando cuando ayudaron a escapar a la terrorista Yeni Tiny. Es la decisión final.

Entre los guardias condenados, algunos se levantaron furiosos y protestaron, pero el Capitán no. Serio y obediente se dejó llevar por los carceleros sin quejas, sin levantar la voz y sin causar problemas, por muy injusto que le pareciera lo que estaba pasando.

3

La noticia no tardó en difundirse por los cuarteles.

—¡Eso son mentiras! El Capitán Dukk es una persona honorable. Trabajamos juntos en varias misiones.

El otro guardia se le acercó y dijo en voz baja:

—Es una sentencia de la corte marcial. Cuida tu boca.

—Pero...

Se dio cuenta de que era inútil defenderlo.

Buscó en su bolsillo el dibujo que hizo su hija: estaban ella, papá y mamá, una gran roca y flores marchitas por todo el suelo.

El guardia pensó que, si el Capitán Dukk acabó en la Cámara de Castigo, ya nadie estaba seguro. Cualquiera de ellos podía ser el siguiente.

Capítulo 4

1

El Comandante Gris camina a través de la Cámara de Castigo.

—¿Cómo lo está haciendo, Director Unnu?

Lo acompaña el Director de la Cámara de Castigo, un hombre regordete que le contesta en tono servicial:

—Tenemos todo bajo control. No se hubiera molestado en venir, con la agenda tan ocupada que lleva.

El otro se detiene y se yergue en toda su estatura:

—Para que las cosas marchen como deben marchar, uno siempre tiene que mantener un ojo vigilando.

Desde donde están, pueden ver algunas celdas de la Cámara de Castigo.

En la celda de las palomas, un montón de palomas revolotean en lo alto del cielo sobre los prisioneros y sueltan sus "sorpresitas".

—Ahh... Otra vez —se queja un prisionero, mientras se limpia la cara.

A unos pasos de distancia, otro prisionero también está limpiándose la cara.

—¡Esto es un asco! ¿Cuándo van a parar de...? —Algo cae desde arriba directo sobre su rostro, un fluido blanco y gris que estalla sobre él, salpicando en todas direcciones.

El prisionero, escupe y se vuelve a limpiar la cara.

La celda de los gusanos es un charco de lodo con forma cuadrada donde los gusanos se mueven sin parar.

Un prisionero se retira aterrorizado hacia la rejas, pero los gusanos se mueven hacia él.

—¡Por favor, sáquenme de aquí! ¡Piedad!

El carcelero le responde:

—Lo hubieras pensando antes de violar las leyes.

Más allá, se ve algo similar a un pequeño estadio. En el centro están los prisioneros, cada uno atado a su propia cruz. Alrededor, en la parte alta, las personas tienen baldes con tierra húmeda y están formando bolas de barro, preparándose para arrojarlas cuando den la señal.

El ex Capitán Dukk, desde su cruz, sacude la cabeza en negación.

—Supongo que esto es el final. Mi carrera se acabó para siempre.

Un carcelero vestido con cierta elegancia toma el micrófono.

—¡Les doy la bienvenida! Estos prisioneros que ven aquí deshonraron a la Guardia Grisácea. Nosotros confiamos en ellos y mira cómo nos pagan: ayudando a una terrorista. Sus planes iban a paralizar nuestra producción. No tendríamos comida para comer, ni ropa que ponernos y estaríamos viviendo en casas de cartón. —El carcelero alzó el puño. —Por suerte, los atrapamos a tiempo y salvamos a todas las personas de su maldad. ¡Es hora de que estos criminales reciban lo que merecen!

Se oye sonar un silbato.

Cientos de bolas de barro golpearon a los prisioneros por todas partes.

La gente abuchea a los prisioneros.

—¡Terroristas!

—¡Fracasados!

Una nueva descarga de bolas de barro choca con furia contra los cuerpos de los ex guardias, que no pueden ni siquiera cubrirse porque están atados.

—Hey, creo que puedo darle justo en la frente a ese tonto de Dukk. ¡Mirá!

Le lanza una bola de barro justo en el centro de la cara. Incluso Dukk, que no se quejó hasta ahora, suelta un "auch".

El atacante se echa a reír.

—Fallé, aunque tampoco estuvo mal.

Toma otro montón de barro y empieza a darle forma.

El Director de la Cámara de Castigo camina con un paso lento y rítmico.

—¿El Jefe de Investigación está demasiado ocupado en estos días, Comandante? Ya sabe, nos gusta tener nuevos castigos cada temporada, pero se nos están agotando las ideas. Necesitamos un poco de ayuda. Si contáramos con

alguien brillante como él...

El Comandante Gris lo interrumpe con brusquedad:

—No, el Jefe de Investigación está trabajando en un proyecto que yo mismo le encargué. Gracias a él, ya contamos con el método definitivo para neutralizar a la terrorista Yeni Tiny. En cuanto le pongamos las manos encima, vamos a terminar con todas sus molestias en cuestión de minutos. —El Comandante hace una pausa y mira a lo lejos. —El proyecto es un secreto de Estado. No puedo decirle más, solamente que confíe en mí.

2

Los Bosques Oscuros son parte de lo que aún queda de la naturaleza. Recientemente, los Grises han colocado allí un puesto de extracción.

—¡Leñadores! Preparen sus motosierras —ordena el Capataz.

Uno de los leñadores le comenta a su compañero:

—Con las nuevas motosierras cortar árboles es como cortar manteca.

El otro pregunta:

—¿Cuántos árboles pueden cortar?

—Unos trescientos árboles por hora como mínimo y cuatro veces más si lo haces muy bien.

—Entonces, este bosque no va a durar mucho...

El primer leñador se ríe.

—Es cierto. Pero ¿a quién le importan los árboles? Sólo sirven para hacer madera.

Un tercer leñador se acerca a ellos:

—Si el Capataz pregunta por mí, díganle que fui a hacer pis a un arbusto. Regreso enseguida.

Yeni sale a través del Arco Estelar, el portal que la transporta enormes distancias en una fracción de segundo.

Hay una sonrisa en su boca y sus ojos también se muestran alegres.

Está tranquila y camina despacio.

La mayoría de las motosierras están amontonadas justo ahí, a unos pasos. Los leñadores se llevaron algunas para las pruebas iniciales y dejaron las demás. En unos minutos vendrán a buscarlas, aunque no van a funcionar.

Desde el arbusto, el leñador piensa:

“¿Eh? ¿Y ésa quién es?”.

Se queda observando en silencio para averiguar lo que la niña planea hacer.

Yeni Tiny sostiene un pequeño taladro de mano

automático. Sólo necesita pulsar un botón al costado para activarlo y casi no hace ruido.

Las motosierras tienen un depósito de combustible que genera la energía. Si alguien les hace un agujero allí, todo el combustible se derrama y no hay forma de hacerlas funcionar.

Yeni perfora los depósitos de combustible de las motosierras. Una, dos, tres, cuatro... supera las veinte en apenas nueve segundos. Es muy rápida; ya lo ha hecho antes.

El leñador que mira desde el arbusto se decide:

“Es mejor que haga algo. ¡Ya sé! ¿Por qué no uso la bengala de emergencia para avisarle a los demás?”.

El hombre saca una bengala de su bolsillo.

Enciende la bengala.

Una llama aparece en la parte de arriba de la bengala y sale humo sin parar.

Al tratar de alejarse de allí, el leñador tiene tanta mala suerte que la ropa se le engancha en una rama del arbusto. El tirón lo envía hacia atrás y la bengala vuela por el aire, cayendo directamente sobre el charco de combustible que se forma debajo de las motosierras.

El fuego toma por sorpresa a Yeni y casi se quema, pero logra correr a tiempo.

Entonces, se da cuenta del problema en el que está metida: el paso al Arco Estelar quedó bloqueado por las llamas y no puede irse.

“¡Oh, no! ¿Y ahora qué voy a hacer?”, se lamenta.

El calor es insoportable.

El humo no la deja respirar y tose.

Mira hacia el Arco Estelar, nerviosa, dudando...

Suelta un suspiro y acepta que tendrá que regresar a pie sin el portal, caminando tanto tiempo que se hará de

noche.

“¡Ufff, esto es muy peligroso!”.

Un leñador se acerca, gritando:

—¡¿Qué pasa aquí? ¿Por qué hay fuego?!

—Esa niña estaba taladrando nuestras motosierras para que se queden sin combustible y no podamos trabajar. Encendí una bengala de emergencia para que vengan. La bengala se cayó y el combustible se encendió.

El otro estalló en furia.

—¡¿Qué? ¿Eres tonto? ¿Prendiste fuego nuestras motosierras?!

—Yo... Me has entendido mal. Ella misma levantó la bengala del piso y encendió el fuego para destruir las motosierras más pronto. —Se da cuenta de que tienen que actuar inmediatamente. —¡Llama a la Guardia Grisácea! Voy a contarle al Capataz lo que sucedió.

El leñador se aleja a paso rápido.

Cuando está acercándose, el Capataz le pregunta:

—¿Qué es lo que está pasando?

El leñador baja la cabeza un poco.

—Una niña destruyó nuestras motosierras. Estaba taladrándolas para que pierdan el combustible. Me vio y se asustó, así que las prendió fuego antes de irse.

El Capataz se agarra la cabeza con ambas manos.

—¡Nooo! ¿Tienes idea de lo que cuestan esas motosierras? ¡Tenemos que atraparla y hacer que las pague ella!

El Capataz empieza a caminar en una postura firme para dar las órdenes.

El leñador lo persigue unos pasos y le comenta, alzando la voz:

—Una cosa más: la niña perdió algo detrás de las llamas. Quedó muy angustiada cuando el fuego le cerró el paso.

—¿Qué podría ser?

—No tengo ni la más mínima idea, aunque parecía importante.

—Está bien. Ahora mismo, no podemos averiguarlo. Le diremos a la Guarda Grisácea. Por cierto, ¿ya los llamaste?

—Sí, les avisamos apenas ocurrió. Están en camino.

El Capataz avanza, hasta que llega al centro del grupo.

—Hagan esto: busquen cuerdas largas y preparen unos lazos. Vamos a capturar a la niña. Los que tengan una motosierra, marchen bosque adentro y corten algunos árboles para que la retrasen. La Guardia Grisácea está buscando a una terrorista y creo que podría ser ella. No es fácil atraparla porque es muy veloz, así que tenemos que

usar la cabeza. Si alguno lo logra, recibe un aumento salarial.

Los leñadores se emocionan.

—¿Un aumento salarial? ¿De verdad?

—Así es. Las motosierras que quemó son demasiado costosas como para dejarla ir sin que las pague.

Yeni Tiny está escondida detrás de un árbol y un arbusto, oyendo la conversación de los leñadores.

Aunque el bosque es la opción más viable para huir, es fácil perderse. ¿Qué va a ocurrir si se desorienta y regresa sin querer?

Viendo que algunos leñadores ya prepararon sus lazos, no tiene otra opción que arriesgarse.

Yeni corre, esquivando árboles y arbustos.

Corre sin parar varios minutos, pero le da la impresión de que todavía no se alejó del comienzo.

“¿Estos árboles forman un círculo? ¿Giré sin darme cuenta?”, se pregunta.

De pronto, un árbol enorme cae cerca de ella, haciendo un ruido fuerte y pesado que la aturde.

El suelo tiembla bajo sus pies.

Los leñadores deberían haber quedado atrás porque son muy lentos, igual que los demás.

“Eso significa que regresé”.

Yeni Tiny camina despacio, mirando a su alrededor para tratar de reconocer el sitio.

Oye una voz gritando a su espalda.

—¡Ahí está!

La niña se sobresalta.

Corre a toda velocidad para escaparse.

Resbala al pisar un charco de lodo y, en un giro torpe,

se choca contra un tronco de lado, golpéandose el brazo.

—¡Ayyy! —se queja, dolorida.

No hay tiempo. Debe huir ya.

Aunque la niña se va, el leñador aconseja a sus compañeros:

—Es tan rápida que le cuesta frenar y, si se choca con algo mientras corre, los golpes son más fuertes. ¡Traigan agua! ¡Vamos a hacer barro para que se caiga!

Otro leñador le contesta:

—No tenemos agua para embarrar el bosque entero...

—¡No te preocupes! Ella está perdida. Si cubrimos una zona grande, va a pasar por los charcos que preparemos. Además, el bosque tiene sus propios lodazales.

La Guardia Grisácea ha llegado.

El Capitán observa el fuego ardiendo en el bosque.

—Éste es el lugar. Desplieguen los drones.

Mientras tanto, Yeni corre y corre sin ver ninguna salida.

Cuando se queda quieta y dudando un momento, le lanzan un lazo directo a la cabeza.

Yeni lo esquivo pero tropieza con una roca y se cae en un charco de lodo.

—¡Kyaaa!

Se apura a levantarse y corre, porque el leñador estaba a punto de arrojarle el lazo de nuevo.

“Ufff, ¿qué es todo este barro? Si voy rápido, me puedo caer”.

Yeni decide que va a mirar primero y a correr después, en tramos cortos.

Se esconde detrás de un arbusto y espía.

Luego, corre velozmente hasta colocarse entre dos arbustos y vuelve a espiar.

Oye un zumbido viniendo del cielo y mira hacia arriba.

Las hojas de los árboles no le dejan ver nada.

—Capitán, los drones detectaron el calor de una forma pequeña, quizás sea un animal solamente pero...

El otro lo interrumpe.

—Pase las coordenadas. ¡Ya!

La niña oye a dos leñadores haciendo bromas entre ellos y riéndose. ¡La están alcanzando!

Corre un tramo largo para alejarse más aún.

Un guardia sale a su paso.

—¡Estás sucia de pies a cabeza! ¡Deberías bañarte!

Ella entiende que se está burlando.

Yeni Tiny da unos pasitos, calculando hacia adónde

puede correr.

El guardia no le da tiempo; le apunta con un arma grande y dispara.

Una red se clava en el tronco de un árbol pero sólo de un lado porque la niña está demasiado al borde.

La red queda floja y ella se la quita fácilmente.

Si hubiera estado alineada con el tronco, ahora mismo estaría atrapada en la red, luchando para salir.

“¡Ufff, eso estuvo cerca!”, piensa la pequeña.

Corre sin descanso. En cuanto se detiene sólo un segundo, le disparan con un dardo adormecedor o una red.

Se resbala en el barro, chocando contra los árboles.

Se raspa los brazos contra las ramas de los arbustos.

Por más que corre, los que la persiguen siempre están cerca.

Su respiración suena agitada.

Su corazón late tan fuerte que lo escucha.

“¡Ahhh, paren un segundo! Fue una mala idea entrar al bosque”, se lamenta la pequeña en su propia cabeza.

Pero ya es tarde. Está agotada, a punto de caerse, y los guardias la rodean.

Unos brazos grises aparecen desde atrás y una mano consigue agarrarla por el brazo.

—Creo que me gané un ascenso.

Yeni Tiny le reclama:

—¡Suéltame! ¡No puedes hacerme esto!

El otro se ríe con sarcasmo.

—¿No puedo? No hay nadie que se merezca más la Cámara de Castigo que tú en ningún lugar, no importa donde busques. ¡Espero que no te pongas a llorar ahora! Porque

puedes hacerlo cuando estés ahí adentro.

El guardia se echa a reír.

La niña le muerde la mano.

La presión se afloja y logra liberarse.

El hombre grita de dolor.

—¡Ahhhh! ¡Ahhhhhh! ¡Mocosa maldita!

Dispara varios dardos al azar, pero es inútil: ella ya se alejó.

Aunque la chiquilla quiere parar a descansar, no puede.

Tres guardias la empiezan a perseguir.

—¡Rápido! ¡Sepárense! Yo voy por el medio; ustedes dívidanse, uno a cada lado.

Un guardia se le lanza encima.

Yeni lo esquiva.

La niña jadea.

Su corazón late y late con más fuerza.

Siente que en cualquier momento va a desmayarse.

Los pies le duelen.

Un guardia salta sobre ella.

Apenas lo esquiva, otro guardia se arroja también.

En su desesperación, se echa a correr como un relámpago, incluso si sabe que no va a aguantar mucho a ese ritmo.

Por desgracia, Yeni acaba yendo hacia un pantano; casi se cae y se hunde en él.

Una nube de mosquitos vuela sobre el agua maloliente.

No son mosquitos normales, son demasiado grandes, y empiezan a perseguirla.

Varios de ellos aceleran y la pican en los brazos y la

cara.

—¡Ay! ¡Ay! ¡Auch! —se queja ella.

Se da cuenta de que su voz podría atraer a los guardias, pero las picaduras duelen mucho. Parecen agujas que se clavan en la piel y luego arde como si la quemaran.

La niña acelera con todas sus energías, esquivando a los mosquitos. No quiere que la piquen ni una vez más.

Al hacerlo, sale por un hueco entre los arbustos y una rama puntiaguda le lastima el brazo.

La sangre empieza a gotear.

Oye las pesadas botas militares y corre.

Al pasar por un árbol de raíces nudosas que sobresalen del suelo, ve una especie de laguna sucia. El agua sale del extremo de un caño gigante, enterrado en la pared de tierra.

“¡Es el desagüe de la ciudad! ¡Estoy salvada!”.

Se arroja al agua y nada hasta alcanzar el caño.

Después, se trepa y entra por allí.

Un guardia habla a toda prisa:

—¿Adónde se fue? ¡Tiene que estar cerca!

Un segundo guardia le responde:

—Los drones no la detectan. Parece que hubiera desaparecido.

Un tercer guardia camina hacia ellos:

—Busquemos un poco más. Quizás está escondida.

—Incluso si se esconde, los drones deberían detectarla

—contesta el segundo guardia. —Si los drones no la detectan es porque ya se fue.

El tercer guardia se encoge de hombros.

—Entonces, vayamos con el Capitán.

Los tres se alejan.

Pasa el tiempo: cinco segundos, diez, veinte, treinta, cuarenta...

Se oye un ruido entre las hojas de los arbustos.

Un guardia camina hacia el borde de la laguna sucia.

Acaba de ver en el suelo unas manchas que parecen sangre.

Toca la tierra para estar seguro.

Sí, es sangre.

Eso quiere decir que ella se arrojó al agua.

Detecta el extremo de un gigantesco caño de desagüe. Claro, seguramente se metió ahí.

El hombre salta a la laguna.

El agua sucia le llega a la altura del pecho.

Avanza hacia la entrada, decidido a capturar a la niña.

3

Yeni Tiny se sienta, apoyando su espalda contra la pared del caño en el que se había metido.

En esa posición, luce aún más pequeña que de costumbre. Está sucia, herida y agotada. Pero los ha perdido. Eso es lo que importa.

Oye un ruido en el agua.

“¿Será algo de basura que cayó del caño a la laguna? Espero que no me...”, se interrumpe.

Escucha durante un momento lo que indudablemente son los pasos de alguien caminando sobre el agua que fluye en la parte baja del caño.

Se hace el silencio.

Yeni Tiny mira hacia el lugar por donde vino.

Sus ojos brillan como linternas cuando está en la oscuridad, así que puede verlo perfectamente: hay un guardia apuntando un arma pequeña hacia ella.

Esquiva el dardo adormecedor por apenas medio segundo. ¡Casi le da!

Pero la niña no se desalienta; sabe que es hora de empezar a correr.

No conoce la red de desagüe en esta zona, aunque lo bueno es que aquí se orienta bien, a diferencia del bosque.

Está cansada pero corre a cierto ritmo.

Quien la persigue no dispara a lo tonto; espera un momento crucial, cuando la oportunidad de acertar es más alta. Por ejemplo, en este cruce.

Un solo segundo de vacilación y el dardo ya está volando hacia ella.

Se oye el "clic" de la aguja chocando contra la pared

metálica.

La niña descubre que se metió en una ruta sin salida, quizás una antigua sección anulada. Ahora, tendrá que cruzarlo de frente.

—¡Ya, déjame en paz! —le grita Yeni Tiny.

El Guardia le dispara dos veces y en ambos casos estuvo muy cerca de lograrlo. Un solo dardo que le acierte y está acabada.

Ella no pensaba que los guardias se movieran con tanta agilidad en las alcantarillas. Nunca antes vio uno como éste.

Se aleja corriendo, un poco más veloz.

Siente ganas de echarse de espaldas en el suelo y descansar una hora entera en la misma posición, pero no puede.

Agotada, deja caer la cabeza durante medio segundo.

El guardia dispara otro dardo, que hace "clic" al

golpear el metal.

“¡Vete de una vez!”, piensa Yeni. “¡Qué terco!”.

La niña aprovecha los cruces que encuentra en las alcantarillas para desorientar a su rival y se esconde en un hueco oscuro. Mantiene un silencio extremo, aunque debe controlar la urgencia de respirar con fuerza.

La estrategia funciona por unos cuantos minutos.

De repente, oye las botas militares chapoteando en el agua en su dirección.

“¡Uhhh! ¿Otra vez?”.

Yeni salta afuera del hueco antes de que el dardo se clave en su cuello.

Elige un túnel donde el suelo está cubierto de hierbas muertas.

Ambos avanzan por allí.

El tiempo va pasando pero ninguno se detiene.

La niña se da vuelta y le reprocha:

—¿Hasta cuándo vas a seguirme? ¿No deberías volver a casa?

El soldado aprovecha para dispararle.

—Voy a seguirte hasta que te haya atrapado. No quiero acabar encerrado en la Cámara de Castigo por acusaciones falsas.

Yeni Tiny mira al frente y ve un muro de metal.

“¡Oh, no! Termina aquí”.

Se da vuelta.

El guardia dispara un dardo tras de otro sin darle tiempo a pensar.

Yeni los esquiva, aunque entiende que podría no haber

tenido tanta suerte.

El arma hace "clic, clic, clic". Ya no tiene munición.

El hombre suelta el arma y se deja caer sobre un colchón de hierba muerta que hay en el fondo del túnel, ignorando completamente a Yeni Tiny.

Ve a la niña marcharse a toda velocidad pero no la persigue: sabe que no serviría de nada.

Reposa unos momentos.

Saca de su bolsillo un dibujo, el regalo de su hija. Allí están los tres: su hija, él y su esposa. También, hay una roca grande y flores marchitas.

El guardia reflexiona:

“¿Volver? ¿Para que me encierren en la Cámara de Castigo? ¡Ni de casualidad! Voy a extrañarlas mucho, aunque no tengo opción”.

Se queda dormido con el dibujo en la mano y, al abrir

sus ojos, ve algunas frutas amontonadas cerca de él. Son frescas. Alguien las dejó ahí para él.

No son raciones de alimento sin sabor, pero tiene hambre. Empieza a comer.

4

—Capitán Gutt —dice el Comandante Gris cuando lo ve llegar.

El Capitán traga saliva.

—Recibí su informe... Espere, ¿está temblando?

—Solamente tengo frío, Comandante.

—¿Frío? —pregunta con sorpresa.

—Ese bosque está lleno de bichos. A veces nos pican, nos enfermamos y sentimos frío sin explicación.

—Ah, entiendo.

El Comandante Gris repasa rápidamente el informe.

—¿Sabe por qué lo llamé?

El otro se para firme, antes de responder.

—Lo siento, señor.

El Comandante Gris lo mira a los ojos. No hay enfado en su mirada.

—En realidad, quería felicitarlo.

—¿Felicitarme? ¿Por qué?

—La tecnología que consiguió va a cambiarlo todo.

El Capitán tuvo que pensar un poco antes de entender.

—Ah, se refiere a eso que se le perdió a la terrorista en el fuego.

—Exacto.

—No merezco su agradecimiento, Comandante. Aunque me halaga.

—Que no sea capaz de ver ahora la contribución que ha hecho no le quita su mérito. Transporte instantáneo. Imagine cómo mejorará nuestra productividad. Además, será crucial para trasladar las tropas adonde haga falta en un instante. Bakk está trabajando en eso ahora mismo.

El tono de una llamada suena.

—Es una holollamada —explicó el Comandante Gris.

El holograma se proyecta. De pronto, un hombre estaba de pie delante de ellos.

—Comandante, habla el Jefe de Investigaciones Baak. — El científico observa al Capitán Gutt. —Si está ocupado, podemos hablar más tarde...

—No, continúe. El Capitán Gutt es de mi confianza.

—Entonces, le daré su informe. Primero, quiero

confirmarle que el dispositivo nos enseñó el secreto del transporte instantáneo. Sin embargo, todo indica que la terrorista Yeni Tiny cuenta con algún otro artefacto.

El Comandante Gris se queda pensativo.

—¿Puede explicar mejor lo que acaba de decir?

El Jefe de Investigaciones se desabrocha un botón de la bata.

—Por supuesto, Comandante. Nosotros podemos construir puertas en dos lugares diferentes y movernos de una a otra a la velocidad de un parpadeo. Eso es transporte instantáneo. Aunque le pido que recuerde los informes sobre Yeni Tiny. La terrorista no construye puertas en todas partes sino que una puerta aparece donde ella quiere. Al principio la puerta no está en el lugar; surge de la nada. Yeni Tiny sale a pintar un graffiti. Cuando termina, vuelve a meterse por la puerta. Y después, la puerta ya no está más.

El Comandante Gris asiente.

—¡Ah, claro, claro!

El Investigador vuelve a hablar de inmediato.

—Quería asegurarme de que entiende lo que puedo hacer y lo que no.

—No se preocupe. Proceda. Conseguiremos el resto de la tecnología cuando la hagamos confesar. O tal vez nosotros mismos lo descubramos.

—De acuerdo, señor— dice el científico.

Lo saluda con una inclinación de cabeza y termina la holollamada.

Un guardia gris entra, caminando con apuro.

—Comandante, tenemos listos los anuncios que pidió. El rostro de la terrorista fue capturado perfectamente por la cámara de un dron, como puede ver.

El Capitán Gutt mira el anuncio que el guardia trae en la mano:

«Buscada por terrorismo. Yeni Tiny. Se ofrece una recompensa de \$50 000».

—Excelente. Coloquenlo en todas partes, para que cualquiera que vea el anuncio la reconozca.

El Capitán Gutt comenta:

—¿"50 000"? Creo que hay un error. ¿No es demasiado dinero por una niñita malcriada?

El Comandante Gris responde con firmeza.

—La cifra es correcta, Capitán. ¿Piensa que es común que una niñita malcriada tenga una tecnología más avanzada que la nuestra? ¡No baje la guardia! Yeni Tiny es muy peligrosa, como acaba de ver.

El otro se queda en silencio sin saber qué decir.

De pronto, recuerda al guardia extraviado.

—Comandante, ¿sabe algo sobre el guardia que se perdió en el bosque? Estoy preocupado porque aún no

regresa.

La voz del Comandante Gris se vuelve fría.

—Veo que todavía no se ha dado cuenta.

—Disculpe. ¿Darme cuenta de qué?

—La terrorista Yeni Tiny estaba sola en el bosque, rodeada de enemigos y sin su ruta de escape. Pero, ¡qué casualidad!, se nos escurre de las manos. ¿Le parece lógico?

—No, señor.

—¿Le gustaría saber cómo lo hizo?

—¿Cómo?

—La respuesta es obvia: alguien de nuestras fuerzas la ayudó.

El Capitán Gutt se sobresalta. Vuelve a sentirse amenazado, pero cree que es más peligroso callarse.

—Comandante, aquí está mi informe. Podemos hablar

sobre cualquier detalle que desee y aclarar las dudas.
Aunque le digo con sinceridad: yo no vi ningún movimiento extraño.

El Comandante Gris insiste en la acusación:

—Piénselo un poco, Capitán. Los drones estaban por todo el bosque y los guardias sabían la posición exacta de la terrorista. Eso es asfixiante para cualquiera. Pero ¿qué pasaría si un guardia le dice a los demás que va a cubrir la zona y en realidad deja que la terrorista se vaya? ¿Se nos reiría en la cara!

Gutt no está convencido.

—Los drones la detectarían.

—Tengo sospechas de que su aliado le entregó algo para cubrirse. Ya sabe, camuflaje térmico.

El Capitán Gutt se queda callado unos segundos.

Entiende que no serviría de nada de discutir, así que

finalmente rompe el silencio.

—Le avisaré al General Murr.

Continuará...

Aunque Yeni Tiny todavía se está publicando y queda mucho por delante, ya estamos viendo una batalla peligrosa de nuestra pequeña heroína.

¿Sabes lo que se viene? El control de los guardias es más duro que nunca, gracias a la tecnología que se robaron. ¿Qué crees que hará Yeni Tiny cuando la vigilancia aumenta? ¿Podrá superarlo? El siguiente capítulo es crucial; pasan cosas muy importantes. ¿Quieres enterarte apenas lo publique? ¡Sígueme!

Mis redes sociales están en las primeras páginas de este libro.

Si puedes ayudarme a seedear, busca los detalles de Keet en la sección de redes sociales P2P.

YENI TINY

Si quieres colaborar conmigo haciendo una donación,
consulta en:

<http://eylulblossomgames.codeberg.page/info>

Sumario

Nota de Copyright.....	5
Licencia y atribución.....	6
Para quiénes se recomienda.....	10
Contacto.....	14
Capítulo 1.....	21
Capítulo 1.....	21
1.....	21
2.....	22
Capítulo 2.....	28
1.....	28
Capítulo 3.....	38
1.....	38
2.....	54
3.....	58
Capítulo 4.....	60
1.....	60
2.....	65
3.....	85
4.....	91
Continuará.....	101

La pequeña Yeni Tiny vive en un mundo donde su alegría y su vida molestan. Los Grises y Oxidados quieren acabar con ella para siempre. ¿Podrá sobrevivir?

Hansel Vinussi da vida a personajes únicos y a historias que le hablan a nuestro corazón. Su estilo es sencillo y fácil de leer, claro y directo pero a la vez vivaz y evocador.

